Bazaar

Ab 9 Jahren | 2–5 Spieler | 30–45 Min.

Spielziel

Handle geschickt mit unterschiedlichen Waren und versuche, gefragte Warensets gewinnbringend auf dem Basar zu verkaufen. Dein Gewinn richtet sich nach der Anzahl an Waren, die du nach dem Verkauf noch **übrighast.** Du kannst Waren auch zu den ausliegenden Kursen tauschen. Der Basar **schließt**, sobald zwei Bedarfskartenstapel leer sind. Damit endet das Spiel und es gewinnt, wer **die meisten Punkten hat.**

Spielmaterial

1 Spielplan

5 Kamele

1 Warenwürfel

10 Tauschkurskarten

5 Übersichtskarten

100 Waren (Holzwürfel)

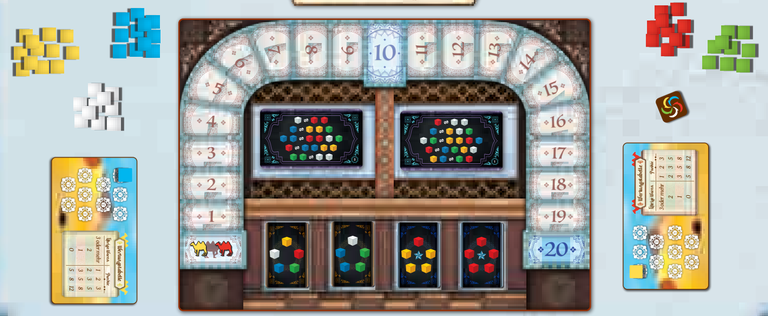
- 20x gelb
- 20x grün
- 20x rot
- 20x blau
- 20x weiß

45 Bedarfskarten

Spielaufbau

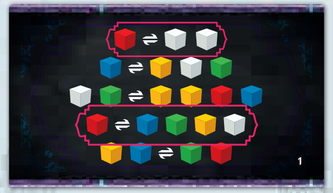
1. Legt den **Spielplan** in die Tischmitte und je 1 zufällige **Tauschkurskarte** offen auf die 2 großen Felder des Spielplans.
2. Mischt die **Bedarfskarten** und bildet verdeckt **4 Stapel** aus je **5 zufälligen Karten**. **Dreht** die Stapel **um** und legt je einen auf die **4 Verkaufsstandfelder** des Spielplans. Legt die übrigen Tauschkurs- und Bedarfskarten zurück in die Schachtel.
3. Legt alle Waren als **Bank** neben dem Spielplan bereit.
4. Jeder Spieler nimmt sich 1 **Kamel** und stellt es auf das -Feld der **Siegpunktleiste**.
5. Jeder Spieler nimmt sich 1 **Spielhilfe**, wirft den **Würfel ein Mal** und nimmt sich **1 Ware der gewürfelten Farbe**. Bei darf er sich 1 **beliebige** Ware nehmen. Legt die Ware auf eines der 10 **Warenfelder** eurer **Übersichtskarte**. Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Der **jüngste** Spieler macht den ersten Zug.

Aufbau für 2 Spieler



Spielablauf

In deinem Zug darfst du **ENTWEDER** den Würfel werfen und dir die erwürfelte Ware nehmen **ODER 1×** Waren tauschen. Beim Tauschen wählst du einen ausliegenden Tauschkurs und legst alle Waren, die auf **einer Seite** des ⇌ gezeigt werden von deiner Karte zurück in die Bank. Nimm dir dann alle Waren, die auf der anderen Seite dieses Tauschkurses gezeigt werden, aus der Bank und lege sie auf leere Felder deiner Karte. Pro Zug kannst du **höchstens 1 Tausch** machen.



BEISPIEL

Die **Tauschkurskarte 1** liegt aus. Roberta legt 1 zurück in die **Bank** und nimmt sich dafür **entweder** 1 , 1 , 1 , und 1 **oder** 2 .

Hinweis: Dieser Tauschkurs steht allen Spielern in zukünftigen Zügen weiterhin zur Verfügung.

Warenbegrenzung

Am Ende deines Zugs kannst du **nie mehr als 10 Waren** haben. Beendest du deinen Zug mit mehr als 10 Waren, darf der **Spieler links von dir** so viele deiner Waren wählen und in die Bank zurücklegen, bis du genau 10 Waren hast.

Eine Bedarfskarte kaufen

Hast du am **Ende** deines Zuges 5 Waren, die auf einer ausliegenden Bedarfskarte abgebildet sind, darfst du diese Waren zurück in die Bank legen, um die Karte zu **kaufen**.

Du erhältst dafür **Punkte** gemäß der **Wertungstabelle** (siehe rechts und auf deiner **Übersichtskarte**). Sieh dafür nach, wie viele Waren du **nach dem Kauf noch besitzt** (1. Spalte der Tabelle) und ob die Karte keinen Stern, oder zeigt (2., 3. oder 4. Spalte). Rücke dein **Kamel** auf der **Punkteleiste** entsprechend vor.

Nimm die gekaufte Bedarfskarte und lege sie verdeckt vor dir ab. Die nächste Karte des Stapels steht nun zum Kauf zur Verfügung.

Achtung: Sobald alle Karten **eines** Stapels aufgekauft sind, werden die anderen Karten lukrativer: Wertet zukünftig alle gekauften Karten ohne Stern, **als hätten sie** und Karten mit , als hätten sie .

Wertungstabelle

Übrige Waren	Punkte		
3 oder mehr	1	2	3
2	2	3	5
1	3	5	8
0	5	8	12

BEISPIEL

Roberta (rot) kauft eine Bedarfskarte mit und besitzt danach noch **1 Ware**. Sie erhält 5 **Punkte**. Karin (gelb) kauft eine Bedarfskarte **ohne Stern** und besitzt danach noch 3 Waren. Sie erhält **1 Punkt**.

Ende des Spiels

Das Spiel endet **sofort**, wenn 2 Bedarfskartenstapel leer sind. Wer am **meisten Punkte** hat, gewinnt.
Bei einem Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der am **wenigsten Bedarfskarten** gekauft hat. Gibt es immer noch einen Gleichstand, **teilen sich diese Spieler den Sieg.**

Samarkand

Ab 9 Jahren | 2–5 Spieler | 30–45 Min.

Samarkand ist ein dynamisches Spiel, in dem ihr als Händler in Kleinasien geschickt Waren kauft, verkauft und tauscht, um Reichtum und Wohlstand zu erlangen. In den Nomadenlagern müsst ihr eurem Gastgeber zunächst ein Begrüßungsgeschenk überreichen, um dann mit ihm Waren zu tauschen. In den Oasen könnt ihr zufällige Waren kaufen und später auf den Basaren von großen Städten wie Samarkand oder Isfahan für Geld verkaufen. Plant euren Weg durch die Wüste und bewegt euch nutzbringend zwischen Nomadenlagern, Oasen und Städten. Häuft schneller Reichtum an als eure Mitspieler!

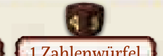
Spielmaterial

1 Spielplan

102 Waren (Holzwürfel)

- 22x gelb
- 20x grün
- 18x rot
- 16x blau
- 14x weiß
- 12x schwarz

5 Kamele


1 Zahlenwürfel

115 Piasterkarten

1 Stoffbeutel

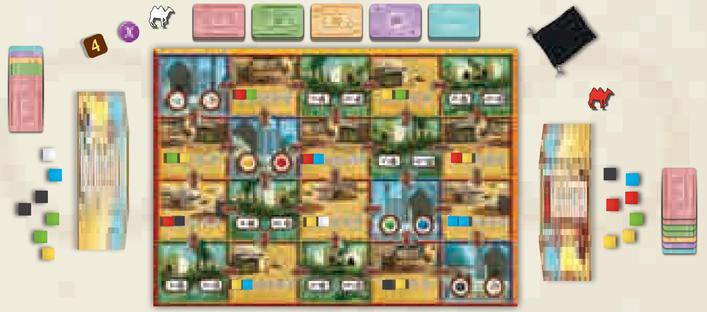
5 Sichtschirme

1 Geschlossen-Marker

Spielaufbau

1. Legt den **Spielplan** in die Tischmitte und alle **102 Waren** in den **Beutel.**
2. Legt je **2** zufällig gezogene Waren aus dem Beutel auf **jedes** der 10 **Nomadenlager.**
3. Legt die **Piasterkarten** nach Werten sortiert neben den Spielplan. Dies ist die **Bank.**
4. Jeder Spieler nimmt sich **1 Kamel**, **200 Piaster** und 1 **Sichtschirm.**
5. Jeder Spieler zieht **7 Waren** aus dem Beutel und legt sie als **Vorrat** hinter seinen Sichtschirm.
6. Legt den **Beutel** mit den restlichen Waren, den **Würfel** und den **Geschlossen-Marker** neben dem Spielplan bereit.
7. Beginnend mit dem **ältesten** Spieler und dann im Uhrzeigersinn stellt jeder sein Kamel auf einen der 20 Orte des Spielplans. Auf jedem Ort dürfen mehrere Kamele stehen. Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Der älteste Spieler macht den ersten Zug.

Aufbau für 2 Spieler



Spielablauf

Als Händler bewegt ihr euch entlang der Pfeile von Ort zu Ort. In den **Nomadenlagern** könnt ihr Waren tauschen, in den **Oasen** könnt ihr zusätzliche Waren kaufen und in den **Städten** könnt ihr eure Waren für Geld verkaufen.

Je mehr Waren derselben Art du verkaufst, desto mehr **Piaster** erhältst du. Mit etwas Glück beim Kauf und Geschick beim Tausch kannst du guten Profit machen. In einem komplett gefüllten **Nomadenlager** erhältst du Waren am preisgünstigsten. **Wer zuerst 500 oder mehr Piaster hat, gewinnt das Spiel.**

Bewegung

In deinem Zug kannst du dich entweder **genau 1 Ort weit bewegen** oder **für die Bewegung würfeln.**

1 Ort weit bewegen

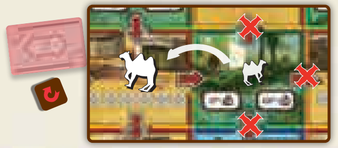
Bewege dein Kamel in Pfeilrichtung entlang eines Pfeils auf einen **direkt benachbarten** Ort. Führe dann die Aktion(en) deines neuen Standortes aus.

Für Bewegung würfeln

Zahle **5 Piaster** an die Bank und **wirf den Würfel**. Bewege dann dein Kamel genau so oft entlang eines Pfeils auf einen benachbarten Ort, wie der Würfel anzeigt. **Ignoriere dabei alle Aktionen von Orten, durch die du dich bewegst.** An dem Ort, an dem du deine Bewegung **beendest, musst** du alle verpflichtenden und darfst freiwillige Aktionen ausführen. In einem **Nomadenlager** musst du 1 Ware als Begrüßungsgeschenk abgeben und darfst dann Waren tauschen oder nichts tun; du hast in diesem Fall jedoch nicht die Wahl, sofort weiter zu ziehen (siehe **Nomadenlager**).

Rückwärts bewegen

Zeigt der Würfel , **musst** du dein Kamel entlang eines Pfeils, aber **entgegen der Pfeilrichtung** – also **rückwärts** – auf einen direkt benachbarten Ort bewegen. Gibt es mehrere Bewegungsmöglichkeiten, darfst du **wählen.** Führe dann die Aktion(en) deines neuen Standortes aus.



Die Orte

Es gibt **3 verschiedene** Orte:

Hier tauschst du Waren.

Hier kaufst du Waren.

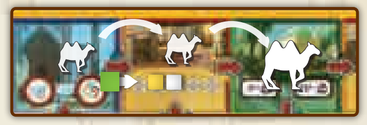
Hier verkaufst du Waren.

Nomadenlager

Betrittst du ein **Nomadenlager**, **musst** du als Begrüßungsgeschenk 1 Ware aus deinem Vorrat auf ein leeres Warenfeld des Lagers legen. Danach darfst du deine Waren mit denen des Lagers **tauschen**. Dazu legst du **beliebig viele Waren vom Lager** in deinen Vorrat und legst dann genau so viele Waren von deinem Vorrat auf Warenfelder des Lagers.

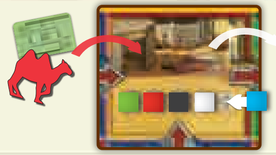
Alternativ kannst nach dem Begrüßungsgeschenk auf das **Tauschen verzichten** und dich **stattdessen** nochmals in Pfeilrichtung entlang eines Pfeils **auf einen benachbarten Ort bewegen**. Betrittst du dabei wieder ein Nomadenlager, gibst du wieder ein Begrüßungsgeschenk ab und darfst dich erneut entscheiden, ob du tauschst oder weiterziehst. Wenn du deine Bewegung endgültig beendest, führe die Aktion(en) deines Standortes aus.

Betrittst du ein **Nomadenlager**, in dem es **kein leeres** Warenfeld mehr gibt, zahlst du statt eines Begrüßungsgeschenks **10 Piaster** an die Bank. Lege dann **alle** Waren vom Lager in deinen Vorrat ohne zu tauschen. Ziehe danach **2 Waren** aus dem Beutel und lege sie auf Warenfelder **dieses Lagers**.



BEISPIEL: Nomadenlager

Roberta betritt ein **Nomadenlager** mit 4 Waren . Als Begrüßungsgeschenk legt sie 1 auf das letzte leere Feld. Dann tauscht sie 1 und 1 gegen 2 . Alle 5 Felder des **Lagers** sind nun belegt (). Als nächstes betritt Katrin das **Lager**, kann kein Begrüßungsgeschenk abgeben, weil alle Felder voll sind, und muss deshalb für 10 Piaster alle 5 Waren kaufen.



STRAFE

Betrittst du ein **Nomadenlager** mit mindestens 1 leeren Warenfeld, aber **ohne Waren** in deinem Vorrat, **musst du 20 Piaster** an die Bank zahlen. Ziehe dann 1 Ware aus dem Beutel und lege sie als Begrüßungsgeschenk auf ein leeres Warenfeld dieses **Lagers.**

Oasen

Betrittst du eine **Oase**, musst du entweder 1 oder 4 zufällige Waren kaufen. Wähle eine Kaufoption und zahle den angegebenen Betrag an die Bank. Ziehe dann entsprechend 1 oder 4 Waren aus dem Beutel und lege sie in deinen Vorrat.

BEISPIEL: Waren kaufen

In der rechts gezeigten Oase musst du entweder 1 Ware für 5 Piaster oder 4 Waren für 30 Piaster kaufen.

STRAFE

Betrittst du eine **Oase** und hast nicht genug Piaster, um auch nur 1 Ware zu kaufen, **musst** du stattdessen 3 Waren deiner Wahl aus deinem Vorrat zurück in den Beutel legen. Hast du weniger als 3 Waren, lege alle zurück, die du hast.

Städte

Betrittst du eine **Stadt**, **musst** du **1** der dort gezeigten Märkte besuchen und von der gezeigten Waren**art** mindestens 2 Waren aus deinem Vorrat verkaufen. Du darfst pro Stadtbesuch nur **1** Markt dieser Stadt besuchen. Die Preistabelle rechts zeigt, wie viele Piaster du für eine bestimmte Anzahl jeder Warenart bekommst. Lege die verkauften Waren in den Beutel und nimm dir den gezeigten Betrag aus der Bank. Bei dem -Markt kannst du 2 bis 6 Waren verkaufen, solange jede **Art höchstens einmal** dabei ist.

Preistabelle

	10	15	20	40	80	140
	10	20	30	60	120	
	15	25	40	70	140	
	15	30	50	80	160	
	20	35	60	100	180	
	20	40	70	120	200	
	10	15	20	50	100	

BEISPIEL: Verkaufen

Der Markt für rote Waren zahlt für 5 70 Piaster.
Der Markt für blaue Waren zahlt für 6 160 Piaster.
Der Markt für Waren zahlt für 1 und 1 10 Piaster.

Lege nach dem Verkaufen den **Geschlossen-Marker** auf den besuchten Markt. Dieser Markt kann nun **nicht mehr besucht** werden, bis der Marker durch den Besuch eines **anderen** Marktes **versetzt** wird.

BEISPIEL: Geschlossener Markt

Roberta verkauft 5 und erhält dafür 40 Piaster. Dann legt sie den Geschlossen-Marker auf den Markt für . Er ist damit so lange geschlossen, bis jemand einen anderen Markt besucht.

STRAFE

Betrittst du eine **Stadt** und kannst dort **keine Waren verkaufen**, hebe kurz den Sichtschirm an, um deine Waren deinen Mitspielern zu zeigen. Stellen sie fest, dass du doch etwas verkaufen kannst, **musst** du das tun. Ansonsten zahle **20 Piaster** an die Bank.

Weitere Regeln

Leerer Beutel

Muss ein Spieler Waren aus dem Beutel ziehen und der Beutel ist leer, müssen **sofort** alle Spieler Waren aus ihrem Vorrat in den Beutel legen, bis jeder nur noch höchstens 12 Waren in seinem Vorrat hat. Danach kann der Spieler weiter Waren ziehen.

Mittellos

Hast du keine Piaster mehr und keine Waren, die du in einer Stadt verkaufen kannst, scheidest du sofort aus dem Spiel aus.

Ende des Spiels

Sobald ein Spieler **500** oder mehr **Piaster** hat, endet das Spiel und dieser Spieler ist der **Gewinner**.

Mitwirkende

Autor: Sid Sackson
Entwicklung: Matthew Mayes
Graphikdesign: Robby Corrales

EAGLE-GRYPHON GAMES

Illustration des Spielplans: João Tereso
Übersetzung: Lines J. Hutter
Lektorat: Lutz Pietschker